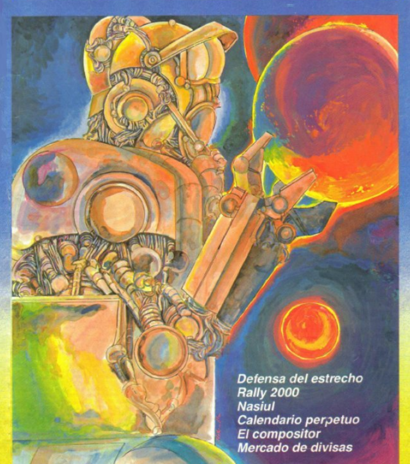
MSX

LOAD'N'RUN

RECOPILACION DE PROGRAMAS EN CASSETTE PARA TU ORDENADOR



Defensa del estrecho
Rally 2000
Nasiul
Calendario perpetuo
El compositor
Mercado de divisas

AÑO II - 2ª EPOCA - Nº 2 - Precio 850,— ptas. (IVA incluido)

Editorial

Aquí estamos una vez más puntuales es nuestra cita mensual. De nuevo os proponemos toda una serie de programas, tanto en juego como en utilidades, para que los disfrutes en el primer caso y les encuentres algún fin práctico en el segundo. Como siempre tratamos de ofreceros lo mejor del software actual, asimismo seguimos publicando algunos programas premiados en nuestro concurso. Acuérdate de que ya está en marcha el II Concurso de Programas Load'N'Run, al que afortunadamente hemos notado una mayor afluencia de programas —no sólo en cuanto al número de participantes, sino también en lo que a calidad de programas se refiere—, lo que nos es particularmente grato, porque vemos cómo se desarrolla notablemente la capacidad creativa de los aficionados al mundo de los ordenadores. En otro orden de cosas, te encontrarás este mes con una novedad que confiamos sea bien acogida. Definitivamente desaparece la sección de «Discos de interés», que —pese al nombre— parece ser que no ha interesado demasiado, en su lugar vamos a incluir un ranking de juegos que debéis decidir vosotros mismos con vuestras votaciones mensuales. Han sido bastantes las cartas que nos han sugerido esta idea y nos ha parecido sumamente interesante llevarla a la práctica, por cuanto creemos que para nuestra publicación resulta más interesante que la sección de discos. Así que ánimo y enviarnos pronto vuestras votaciones para empezar a elaborar ya nuestro primer «Hit Games».
Por supuesto, seguiremos atendiendo vuestras sugerencias en la medida que nos sea posible, asimismo os invitamos a que nos llaméis o escribáis con vuestras dudas o problemas. En definitiva, LOAD'N'RUN desea mantener un estrecho contacto con vosotros para ir mejorando día a día conforme a vuestros gustos.

EDITA
DUPLISON S.A.
Entenza, 95, 4.°
Apartado de correos 36.099
08080 BARCELONA
Tel.: (93) 329 24 16
DIRECTOR
José María Esteban
DIRECTOR DE PUBLICIDAD
Pere Pérez
SUPERVISION TECNICA
Alex Lara
MAQUETACION Y DISEÑO
Eduard Benito
COORDINACION
Cinta Panicello
SECRETARIA DE DIRECCION
Laura Soler
ILUSTRACION
Curro Astorza, Josep María Beá, Damián Carulla, Gallardo, Garcés, Eduardo García, Manolo García, Enric Jardí, Martí, Mediavilla
COLABORADORES
José Carrasco, Hermes Coll, Rafael Cholbi, Santi Cholbi, Rafael Escoté, Juan Ignacio Esteban, Luis Antonio Martínez Amago, Josep Mas Kitflus, Inspector Pectol, Pere Puig
CORRESPONSALES
Corrado Vantaggiato (Milán), Danielle Faulcau (París), Michelle Curel (New York), Ber Watson (Londres)
IMPRESION
Gráficas Perramón S.A.
Calle de Barcelona, 22 - Manresa
D.L. B-450/85
FOTOCROMOS
M. C. Ediciones
Avenida de Roma, 157, 9.° - Barcelona
FOTOCOMPOSICION
J. Gállego, S.A.
Enrique Granados, 135, 1.° - Barcelona
DISTRIBUYE
COEDIS S.A.
Valencia, 245 - Barcelona
Reproducción de cassettes realizada en AUDIMICRO S.A., Calle Mascaró, 23, Barcelona.
Se solicitará control O.J.D.

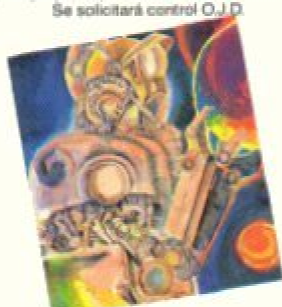


Ilustración de Mediavilla

JUAN JOSE LOPEZ MEDIAVILLA, burgalés afincado en Barcelona tras un periplo en Alemania. En los últimos años se ha situado como uno de los personajes fundamentales del cómic español, sobre todo a raíz de sus trabajos en colaboración con Gallardo. Destaca en él, su peculiar sentido del humor y sobre todo su extraordinaria creatividad, que le ha permitido crear un nuevo lenguaje en el mundo del cómic muy imitado en los últimos años. Como dibujante desarrolla varias técnicas y domina estilos bien diferenciados, no ya sólo en el campo del cómic, sino también en el de la ilustración y la pintura. Sus historietas se publican en varios países europeos y ha ganado algunos prestigiosos premios tanto en su vertiente de guionista como en la de dibujante. Entre los álbumes que ha publicado se pueden destacar: «Makoki», «La juventud de Makoki», «Makoki en Nueva York», «La fuga de la modelo», «El niñato», «Chuchita y Marilyn, dos niñas de postín», «Buitre Buitaker», «Historias de Tío Emo»... Mediavilla además de dibujar, toca la guitarra flamenca (es muy amigo de Manzanita y otros artistas del género) y escribe poemas absolutamente surrealistas.



PARA CARGAR PROGRAMAS

Para cargar los programas que presentamos actuad de la siguiente forma:
Conectad el ordenador a la red eléctrica.
Comprobad que todas las conexiones son correctas, introducid la cassette en la grabadora, cuidad que la cinta esté rebobinada.
Cuando en la pantalla os aparezca el cursor, teclead la instrucción de carga que se indica en cada programa.
Inmediatamente poned en marcha la grabadora y automáticamente el ordenador procederá a cargar el programa.
Esperad a que la carga se haya completado para pulsar la tecla STOP de la grabadora.

ATENCION

Te proponemos un reto.
En el reverso del poster central encontrarás un relato de ciencia-ficción. ¿Eres capaz de igualarlo o mejorarlo?
Si tu creación es lo suficientemente original, te lo publicaremos en nuestra revista y recibirás un buen regalo por ello.
Remítenos tus cuentos escritos en un máximo de 7 folios tipo holandesa, a doble espacio y a máquina.
Adjunta tus datos personales, nombre, dirección completa, teléfono y envíalo a:

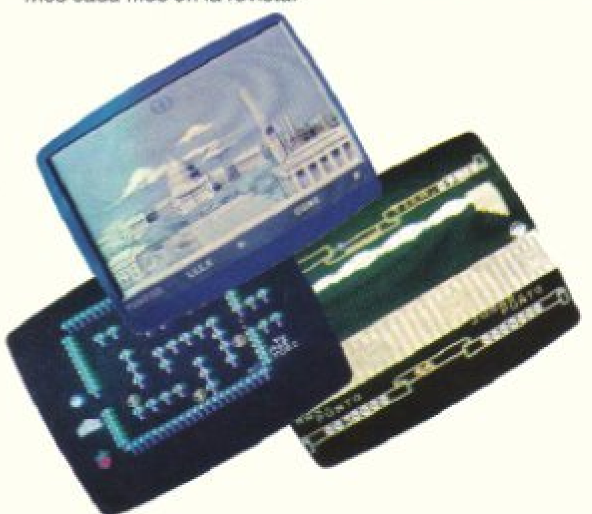
LOAD'N'RUN (Relatos)
Apartado de Correos 36.099
08080 BARCELONA

HIT GAMES

Con este número inauguramos una nueva sección que esperamos sea de vuestro agrado. En cualquier caso, vuestra colaboración es absolutamente imprescindible para llevarla a buen término, se trata de un hit de software seleccionado según vuestro criterio. Tan sólo tenéis que enviarnos una carta indicando vuestros cinco juegos favoritos en orden del uno al cinco. Entre todos confeccionaréis la lista que os presentaremos cada mes en la revista.

ATENCION: ENTRE TODAS LAS CARTAS RECIBIDAS SORTEAREMOS 10 CAJAS DE LPS DE ALAN PARSONS QUE CONTIENEN LOS ALBUMES TITULADOS: «EVE», «I ROBOT», «PIRAMID» y «THE TURN OF A FRIENDLY CARD».

Envíanos tus votos a:
LAD'N'RUN (HIT GAMES).
APARTADO DE CORREOS 36.099
08080 BARCELONA.





Juega y Apre



MERCADO DE DIVISAS

Con este programa podrás hacer todas las conversiones de moneda que desees, así como calcular las ganancias que puedes obtener con la compraventa de divisas.

Para ello, en los Datas del programa, vienen dadas unas cotizaciones de las monedas. Para actualizarlas, sólo tendrás que hacer un List y cambiarlas.

Programa realizado por LUIS ANTONIO MARTINEZ AMAGO.



EL COMPOSITOR

¿Que hacer música es difícil? Eso era antes de que se creara el programa. El Compositor, ya que con él, crear partituras musicales no debe representar ningún problema para ti.

Sólo tendrás que colocar las notas en la partitura y afinar el oído para escuchar la música que has compuesto tú sólo. Nos sentiremos satisfechos si después de haberos presentado este programa salen de entre todos vosotros unos cuantos Bach, Mozart, etc...

Programa realizado por LUIS ANTONIO MARTINEZ AMAGO.



RALLY 2000

El Rally 2000 es el más peligroso y arriesgado que se conoce, del estilo de la París-Dakar o la bajada de los Montes Blancos. En esta ocasión serás el piloto de un Jeep que tendrás que conducir a través de un campo angosto, en el cual tendrás que ir evitando los obstáculos que encontrarás en tu camino, como por ejemplo piedras y baches.

Por si esto fuera poco tendrás que evitar además los disparos de unos seres extraños que tratarán de impedir que llegues al final del camino. Para hacer saltar el Jeep empuja la palanca del joystick hacia arriba. Si oprimes el botón de disparo (o la barra espaciadora) el Jeep disparará su cañón para destruir los ovnis.

Programa realizado por LUIS ANTONIO MARTINEZ AMAGO.



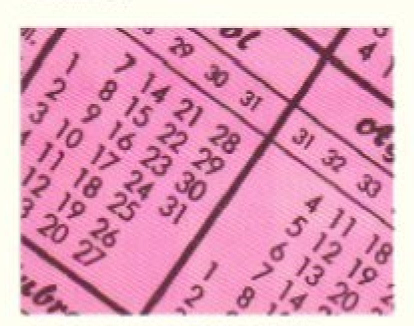
NASIUL

El Nasiul es un juego de dados de carácter estratégico. En él, compiten 2 jugadores y su finalidad es ver cuál de los dos jugadores consigue hacer la máxima puntuación. Cada jugador dispone de tres tiradas para tirar cinco dados y conseguir de las opciones que indica la tabla. Después de las tres tiradas, el jugador tiene que elegir la opción, lo cual te dará una puntuación, y a continuación, tirará el otro jugador. Esto se repite hasta completar toda la tabla, entonces se verá quién de los dos jugadores ha elegido mejor las opciones y ha puntuado más.

NORMAS:

En la primera tirada se tiran los 5 dados, pero en la segunda y tercera, tienes que decir cuáles quieres tirar. Esto lo señalarás mediante el joystick o la barra espaciadora. Cuando tengas marcados los dados que deseas tirar, pulsa la tecla T, a partir de este momento sólo nos queda que desearte suerte.

Programa realizado por LUIS ANTONIO MARTINEZ AMAGO.



CALENDARIO PERPETUO

Esta es una utilidad de importancia vital, para todos aquellos que piensen en el futuro, con ella podrán consultar cualquier mes de cualquier año hasta el 2000. ¿Quieres saber cómo es el mes de julio de 1992, cuando se celebren las Olimpiadas en Barcelona? ¿Quieres saber en qué día caerá tu cumpleaños dentro de 10 años?

Estas y otras muchas preguntas te serán contestadas con este estupendo calendario perpetuo.

Programa realizado por LUIS ANTONIO MARTINEZ AMAGO.

Instrucción de carga para los seis programas:
LOAD"CAS:",R

¡GANA HASTA 150.000 PTAS. PO

Envíanos tus programas, en sistema **MSX, COMMODORE-64** o **SPECTRUM** y gana dinero.
Sólo tienes que remitirnos la cassette, con el correspondiente listado del juego, una breve sinopsis del mismo y las instrucciones.
¡OJO! No sólo juegos, envía también **UTILIDADES.**
Eso sí, todo el material debe inédito y creado por ti y, ade no tiene que haber sido pre a ningún otro concurso na extranjero.
Los juegos o utilidades c

ende



DEFENSA DEL ESTRECHO

En este apasionante juego tendrás que demostrar tu habilidad como almirante de un destructor encargado de defender el estrecho de Gibraltar de la invasión de los submarinos enemigos. Los submarinos al descubrirte intentarán destruirte mediante el lanzamiento de torpedos, a los cuales tendrás que esquivar. Sólo puedes cargar a la vez cinco cargas de profundidad y una vez lanzadas tendrás que esperar a que explosione para poder volver a lanzar más.

Ten mucho cuidado con el submarino que va pegado a la superficie del mar pues no verás su torpedo y te hundirá rápidamente.

Dispones de tres barcos para defender el estrecho. ¡Animo! y a destruir los submarinos enemigos.

Programa realizado por LUIS ANTONIO MARTINEZ AMAGO.



R TU PROGRAMA!

...leccionados TE LOS PAGAREMOS INMEDIATAMENTE, así no tendrás que esperar. Ya lo sabes, GANA DINERO RAPIDAMENTE.

Adjunta todo lo que te hemos indicado con tus datos personales completos: dirección, teléfono, etc... a:

LOAD'N'RUN
CONCURSO PROGRAMAS
Apartado de correos n.º 36.099
08080 BARCELONA

¡Animo, estamos deseosos de pagar tu trabajo!

MSX MODEM

UN INTERFACE EN CARTUCHO TOSHIBA PARA EL FASCINANTE MUNDO DE LA COMUNICACION

Gracias al interface de la serie RS-232C podremos poner dos ordenadores en comunicación, a través de un modem, o directamente a través del canal RS-232, si el otro ordenador está a poca distancia o bien, os permitirá conexionar vuestro MSX con una impresora serial.

Cualquiera que posea un ordenador MSX puede experimentar uno de los ejemplos arriba citados usando el mismo sistema del interface cartridge HX-R700 producido por Toshiba. Este último es uno de los mejores interfaces RS-232 para MSX disponibles en el mercado; además de la comunicación serial el HX-R700 incorpora una extensión de vocabulario MSX-Lenguaje,... pero vayamos por partes, ante todo, debemos decir que, el cartridge de Toshiba transmite y recibe las informaciones de manera asincrónica, o sea, un bit de start y uno de stop son mandados respectivamente al principio y al final de cada carácter transmitido para sincronizar la comunicación entre los dos dispositivos (por ejemplo, calculadora-impresora, etc...).

El sistema de comunicación es del tipo full-duplex, o sea, la transmisión viene en ambas direcciones; normalmente los códigos de transmisión se refieren al standard ASCII. Teniendo en cuenta esta última información, el MSX provisto del HX-R700 deberá comunicarse con un dispositivo de las siguientes características: transmisiones asincrónicas del tipo full-duplex con caracteres ASCILL.

LISTADO

Programa de comunicación
para dos MSX unidos
por el interface HX-R700

```
10 CLEAR 2000: CLS: CALL COMINI (...4)
20 ON ERROR GOTO 410: DIM As (20)
30 As (0) = " ATTESA" : F = 0 : T = 70
40 As (1) = "Trasmetto": As (2) = = "Ricevo"
   As (3) = "Chiudo"
50 FOR I = 1 TO 3
60 KEY I, As (I) + CHRs (13)
70 NEXT I
80 PRINT "PROGRAMMA DEMO RS-232C"
90 OPEN "Com0 : "AS # 1
100 CALL COM (, GOSUB340) : CAL COMON
110 Ds = INKEYs
120 IF F = 2 THEN 260
130 IF Ds = " "THEN 110 ELSE PRINT Ds;
140 LINEINPUT Es : Ds = Ds + Es
150 IF Ds < > As (1) THEN 110
160 PRINT # 1, Ds : F = 1
170 FOR J = 0 TO T
180 IF F = 0 THEN J = T + 1
190 NEXT J
200 IF J = T + 1 THEN 410
210 PRINT " ++ OK TRASMITTENTE ++"
220 LINEINPUT Bs
230 PRINT # 1, Bs
240 IF Bs = As (3) THEN 300
250 IF Bs < > As (2) THEN 220
260 PRINT "++ OK RICEVENTE ++"
270 INPUT # 1, Cs : PRINT Cs
280 IF Cs < > As (3) AND Cs < > As (2)
    THEN 270
290 IF Cs = As (2) THEN 210
300 FOR J = 0 TO T : NEXT J
310 CLOSE : PRINT : PRINT : PRINT "FINE
    PROGRAMA"
320 KEY1, "color" : KEY2, "auto" : KEY3,
    "goto"
330 ON ERROR GOTO 0 : END
340 INPUT # 1, Cs
350 IF F = 1 THEN GOTO 390
360 IF Cs < > As (1) THEN RETURN
370 PRINT # 1, As (0)
380 CALL COMOFF : F = 2 : RETURN
390 IF Cs < > As (0) THEN RETURN
400 CALL COMOFF : F = 0 : RETURN
410 PRINT "Non posso comunicare"
420 GOTO 310
```

DESCRIPCION DE LOS PIN DE CONEXION DEL HX-R700			
NUMERO PIN	SEÑAL	FUNCION	DIRECCION SEÑAL
1	FG	Chasis groud	
2	SD (TXD)	Linea de transmisión de datos	Output
3	RD (RXD)	Linea de dirección de datos	Input
4	RD (RTS)	Linea que señala que el ordenador esta a punto para mandar los datos	Output
5	CS (CTS)	Señal que advierte que el dispositivo externo está preparado para recibir los datos.	Input
6	DR (DSR)	Los mismo que CS	Input
7	SG	Señal de masa	
8	CD	Señal que advierte al ordenador que el disposito externo está recibiendo la señal de start.	Input
20	ER	Señal que advierte al dispositivo externo que el ordenador está a punto para transmitir los datos y señales de control.	Output

Tabla 1

Necesariamente tenemos que recordar la velocidad y formatos de transmisión; de 50 a 19200 band (1 band = 1 bit por segundo) de velocidad de comunicación. Esta además, puede ser diferente (la de transmisión es distinta a la de recepción). La longitud del carácter transmitido puede ser programado por un mínimo de 5 y un máximo de 8 bit, desde este momento el formato de la señal stop puede ser de 1, 1'5 ó 2 bit. Para una relación del significado del pin del conector del HX-R700 ver la tabla 1.

NUEVAS ORDENES

Ahora vamos a ver las nuevas órdenes que pueden ser usadas paralelamente con la instrucción call, mientras que las ya existentes admiten dialogar con el interface. Por motivos de espacio no podemos describir cada orden (os detallaremos una lista en la tabla 2), así pues, hemos pensado en hablar de algunas nuevas instrucciones comentando la utilidad del programa de comunicación entre dos MSX abastecidos por el HX-R700. El primero que pulsa la tecla F.1. hace de transmisor, mientras que el otro asume automáticamente la función de receptor. Para invertir los papeles, es suficiente con pulsar la tecla F.2 y el ordenador receptor se convertirá en transmisor y viceversa. Para finalizar la comunicación, basta con pulsar la tecla F.3. Después de esta breve descripción sobre la utilidad del programa, vamos a comentar el listado.

Tabla 2

NUEVAS ORDENES PARA USAR CON LAS INSTRUCCIONES CALL	
COMINI	Inicia la comunicación
COMTERM	Selecciona el sistema terminal
COMDTR	Controla (ON/OFF) la señal ER
COMBREAK	Transmite la señal de BREAK
COMSTAT	Controla el estado de la salida RS-232C
COM GOSUB	Divide la rutina de la instrucción activada de una señal presente en RS-232C
COMON	Abre la señal de interrupción
COMOFF	Cierra la señal de interrupción
COMSTOP	Memoria la señal de interrupción

INSTRUCCIONES UTILIZABLES

SAVE	Salva un programa
LOAD	Carga un programa
RUN	Ejecuta el programa cargado
MERGE	Mezcla el programa ya existente en memoria con el recibido
OPEN	Abre el canal del RS-232C
CLOSED	Cierra el canal del RS-232C
PRINT	Envía con el RS-232C los datos de la instrucción
PRINT USING	Envía con el RS-232C los datos de la instrucción en el formato específico
INPUT	Recibe los datos del RS-232C
LINE INPUT	Recibe los datos del RS-232C
FUNCIONES	
EOF	Controla si ha sido recibido el código H1A de EOF
INPUT	Recibe una información de dos o más caracteres
LOC	Calcula el número de datos en bytes recibidos en el bufer
LOF	Calcula el número de bytes aún disponibles en el buffer del interface HX-R700

Para empezar en la línea 10 encontramos una nueva instrucción, «CALL COMINI (,..4).» Iniciado el RS-232 con las siguientes especificaciones: duración del carácter de 8 bit de igualdad, 1 bit de STOP, velocidad de transmisión y recepción de 1200 band, en tiempo de 4 segundos; este último es el tiempo máximo de espera entre la transmisión de un carácter y del sucesivo carácter; si el valor de wait time hubiese sido 0 entonces el envío del sucesivo carácter dependería exclusivamente de la señal, CS (ver cuadro 1).

Refiriéndonos aún al wait time (tiempo de espera) habiéndolo sectado a cuatro segundos, quiere decir que el ordenador receptor no señala con CS, en cambio quiere decir que está preparado a recibir el sucesivo carácter, entonces la parte transmitente bloquea la comunicación señalando error; esto es por lo que la línea 20 devuelve en caso de error a la 410 con el mensaje de error «Non posso comunicare» (no puedo comunicar). Las líneas 50-70 asignan a las teclas función 1, 2 y 3 las siguientes instrucciones respectivamente «trasmetto», «Ricevo» y «chindo» (transmito, recibo y cierro). En la 90 viene abierto el canal # 1 como acceso al RS-232 y en la línea 100 la instrucción call com (gosub 340) indica el inicio de la subrutina cuando llega un dato al HX-R700. Siguiendo en la 100 el call comon habilita el interruptor que sigue al gosub 340 apenas descrito.

Sucesivamente podemos subdividir el resto del programa en 5 partes:

- 110-130 espera un input de asignación transmisora o receptora.
- 140-250 Líneas dedicadas al emisor con control de cierre de la comunicación (línea 240) o del paro del receptor (línea 250)
- 260-290 Parte del programa dedicado a la recepción con control de cambio de receptor a transmitente. Línea (290).
- 300-330 Espera de una eventual continuación de la comunicación (ciclo For-Next línea 300) y después fin del programa restablecido los valores de las teclas función 1, 2 y 3.
- 410-420 En esta última parte imprime el mensaje «No puedo comunicar» ya descrito anteriormente cuando hemos hablado del tiempo de espera. La línea 420 vuelve al final del programa.

LA DEFINICION DE LA VARIABLE

Hemos dejado aparte las líneas 340 a 400, como ya os hemos enseñado en la subrutina que viene seguida, se habilita con COMON cuando el RS-232 recibe los datos: en resumidas cuentas esta parte del programa viene interpretada cuando el ordenador esta en espera de asignación de la misma función, esto es, debe ser el emisor o el receptor. En realidad enseguida que se decide acerca de la comunicación se define la variable que lo controla (F=1 se transmite, F=2 se recibe, F=0 esta en estado de espera.) y así la incapacidad del interruptor salta en la 340 con la orden COMOFF.

Verdaderamente el programa no es de fácil lectura porque debe poder asumir las dos situaciones, transmitir y recibir, pero muy bien estructurado para tener una fluida y veloz comunicación.

Esperando que haya quedado lo suficientemente claro, hemos querido presentaros el HX-R700 de Toshiba: un potente versatil RS-232C de innumerables posibilidades gracias a las órdenes con que va incorporado.

Correspondencia

Estimados amigos:

Compro cada mes esta extraordinaria revista que es Load'N'Run y hasta la fecha no he tenido ningún problema de carga, hasta que me compré el último número en el que la cara A, que es la de los juegos, no hay forma de que me entre correctamente. Paso a continuación a explicarles lo que me sucede: los tres juegos cargan correctamente hasta el final, entonces me salen las instrucciones de los juegos y cuando me indica que pulse una tecla lo hago, pero me vuelve a la pantalla anterior de instrucciones y de aquí no pasa. Me gustaría que me dieran una solución al respecto, pues yo lo achaco a que es problema de cinta, pues la cara B funciona correctamente.

Bueno, después de haberos planteado estos problemas, ahora le toca el turno a las felicitaciones y ánimos, para que sigáis siendo la mejor revista de software que se puede encontrar en los quioscos.

Gracias y un saludo,

FRANCISCO LOSCOS ARENAS
Barcelona

Estimado Francisco:

Este problema que nos describes en tu carta no tiene que ser necesariamente un problema de cinta, pues precisamente este mes, hemos recibido en el laboratorio la visita de algunos clientes a los que les ocurría lo mismo que a ti. Tras cargar los juegos en nuestro ordenador, éstos han funcionado correctamente, así pues creemos que el problema se debe a una mala lectura de tu datassette que debe cambiar algunas sentencias del programa, que es lo que te impide pasar de las instrucciones. Desde aquí pues te aconsejamos que mires de tocar un poco el tornillo del cabezal para tener una correcta lectura de la cinta, ahora bien antes de tocar el cabezal mira de intentar la carga a diferentes volúmenes.

Esperamos que con estas breves explicaciones puedas resolver tu problema. Desde estas líneas te damos las gracias por las felicitaciones y ánimos que nos das en tu carta.

Saludos de LOAD'N'RUN

Queridos amigos:

En el número extra de Navidad sacasteis un juego que se llamaba «Comecocos», que no sé si es defecto de cinta o es así, pero la cuestión es que me va muy lento. Por eso me gustaría que me aclaraseis si es que el juego es así o por el contrario os tengo que enviar la cinta.

¡Ah! Se me olvidaba ya que escribo y aprovecho esta carta para pediros las utilidades que nos puedan servir para estudiar en el colegio, o sea que me gustaría que sacaseis utilidades de geografía, historia, mates, etc. Y ya está todo, bueno, antes quiero felicitaros porque me gusta vuestra revista y está muy bien la cinta.

Hasta pronto,

MANUEL CORRIAS
Barcelona

Estimado Manuel:

No tienes ningún problema con la cinta ni con tu datassette, pues efectivamente el programa de «Comecocos» es un poco lento de movimientos y esto es debido a que está hecho en Basic y todos sabemos que este lenguaje es un poco lento de ejecución.

En cuanto a la petición que nos haces, te has adelantado a nuestros planes, pues se están preparando una serie de utilidades que os ayudarán en vuestros estudios.

Gracias por tus elogios y suerte en tus estudios.

Saludos de LOAD'N'RUN.

Queridos amigos de Load'N'Run:

Soy un fiel seguidor de vuestra revista desde el primer número que sacasteis y me encuentro ahora con un problema, que es el siguiente: aquellos programas a los que más he jugado de un tiempo a esta parte, han dejado de funcionar.

Supongo que esto debe ser debido a un desgaste de la cinta por cargarlos tantas veces; me gustaría que me dierais una solución al respecto, si es que está en vuestras manos el poder dármelas.

Felicitaciones y gracias de antemano,

JOSE LUIS ESCOLANO
Alicante

Estimado José Luis:

Seguramente el problema que se te plantea debe ser debido, como tú bien dices, a una cuestión de desgaste de la cinta. La única solución que podemos darte es que nos envíes las cintas que se te han desgastado para su canjeo por otras en perfecto estado.

Lo que sí podemos aconsejarte es que te hagas copias de seguridad, de esta manera siempre tendrás la original intacta.

Saludos de LOAD'N'RUN



Suscríbete Ahora

REGALAMOS CAMISETAS



Si te suscribes este mes te regalaremos una camiseta con el distintivo LOAD'N'RUN, además podrás disfrutar 12 meses seguidos con la revista y el cassette que, como siempre, te presentará los mejores programas del momento.

Copia o recorta este cupón y envíalo a:
LOAD'N'RUN (Suscripción)
Apartado de Correos 36.099
08080 BARCELONA
Precio de cada suscripción:
12 ejemplares y 12 cassettes por ***9.475*** *ptas.*
Gastos de envío incluidos.
Deseo suscribirme a L'N'R ***MSX*** *a partir del número*
El importe lo haré efectivo mediante:

- ☐ *GIRO POSTAL N.º*
- ☐ *TALON NOMINATIVO ADJUNTO*
- ☐ *CONTRA-REEMBOLSO A LA RECEPCION DEL PRIMER EJEMPLAR*

Nombre y Apellidos ____________________

____

Domicilio ____________________

Teléfono ____________________

Población ____________________

Código Postal ____________________

Provincia ____________________

Fecha ____________ ***Firma***

¿CREES QUE LO HAS PROBADO TODO EN SOFTWARE?



La revista para Spectrum, Commodore y MSX, que te adentra en los secretos del Software.

Con cursillos de Assembler, programas para teclear, juegos y utilidades.

Ahora en tu Quiosco.